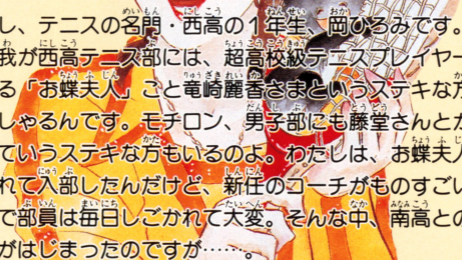
# エースをねらえ!

SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応

SHVC-EE

# はじめに

この度は、弊社製品「エースをねらえ！」をお買い上げいただき、誠に有り難うございます。

ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法で御愛用ください。なお、本書は大切に保管してください。

## 使用上のご注意

①ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
②テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
③長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。
④精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
⑤端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
⑥シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
⑦スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

## 健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

わたし、テニスの名門・西高の1年生、岡ひろみです。え〜と、我が西高テニス部には、超高校級テニスプレイヤーと言われる「お蝶夫人」こと竜崎麗香さまというステキな方がいらっしゃるんです。モチロン、男子部にも藤堂さんとか尾崎さんていうステキな方もいるのよ。わたしは、お蝶夫人にあこがれて入部したんだけど、新任のコーチがものすごい鬼コーチで部員は毎日しごかれて大変。そんな中、南高との対抗試合がはじまったのですが……。

## CONTENTS

# 登場人物紹介

## 岡 ひろみ

テニス王国・西高の1年生。お蝶夫人にあこがれてテニス部に入ったところを、宗方コーチに抜擢され代表選手に選ばれる。

## 竜崎 麗香

西高2年生。その華麗なプレイから「お蝶夫人」と呼ばれる。日本ジュニア・テニス界の女王たる存在。

## 宗方 仁

西高テニス部の新任コーチ。世界的な選手育成を目指す。岡の素質を見抜き、彼女にその希望をかける。

## 藤堂 貴之

西高2年生。超高校級のテニスプレイヤーで日本ジュニア・テニス界のホープ。

## 尾崎 勇

藤堂の親友。藤堂と並び、西高テニス部が誇る超高校級プレイヤー。男子テニス部のキャプテン。

## 緑川 蘭子

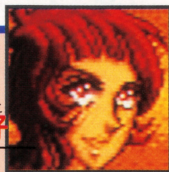
加賀高の2年生。通称「加賀のお蘭」と呼ばれ、お蝶夫人のライバルともいえるプレイヤー。その長身から繰り出される弾丸サーブは絶大な威力を持つ。

## 音羽 京子

西高テニス部員。ひろみの先輩で、お蝶夫人のとりまきの一人。ちょっと勝ち気な性格。

## アンジー・レイノルズ

強烈なサーブとバック・ハンドを武器にするオーストラリアのホープ。

## 宝力 冴子

岡ひろみと同い年。海外生活が長く、世界中に同年代のテニス・プレイヤーの友達が多い。自信家で実力もある選手。ひろみと気が合う。

## マリア・ヤング

アメリカで最も将来を期待される大型新人。サウスポーから繰り出す正確なショットは未来の女王としての資格充分。

## ベル・ブラウン

英国の新星。パワー、スピード、テクニックにバランスのとれた実力の持ち主。

# ゲーム・スタート

タイトル画面の時にコントローラー1のいずれかのボタンを押すとモード選択画面が現れます。(十字)キーの上下または、セレクトボタンでテニスボールが動きますので、お好みのモードを選んでください。決定はスタートボタンまたはⒶボタン、キャンセルはⒷボタンです。

## モード説明

### トレーニング

ソロプレイ(1人プレイのみ)では、従来のテニスゲームとは異なる視点でプレイが楽しめます。この感覚に慣れていただくため、宗方コーチによる“サーブ”と“ストローク”の特訓が受けられるモードです。
ソロプレイの練習として、ぜひチャレンジしてください。
※スタートボタンでモード選択画面に戻ります。

## ソロプレイ

### エキシビジョン（1人プレイのみ）

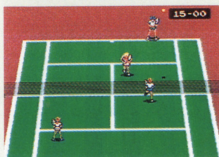
岡ひろみが1試合だけのシングルマッチを、お好みの対戦相手とプレイできます。シナリオでは試合をしない藤堂、尾崎などの男子選手とも対戦が可能です。

### シナリオ（1人プレイのみ）

テニス漫画の原作「エースをねらえ！」をもとに、ビジュアルシーンを挟みながら、主人公「岡ひろみ」がテニスを通じ人間として、一流のテニスプレイヤーとして成長していくストーリー仕立てのモードです。最初は新入部員の岡ひろみも、試合を重ねるごとに少しずつ成長していきます。あこがれのお蝶夫人との対戦も夢ではありません！

※スタートボタンでビジュアルシーンを飛ばすことができます。

試合中、選手や宗方コーチが様々なセリフをかわします。
この場合、スタートボタンを押してプレイを再開してください。

## フリープレイ

●シングルス(0人〜2人プレイ可能)
●ダブルス(0人〜4人プレイ可能)
最大4人までの対戦プレイで遊べるモードです。

コンピューター同士の対戦を選びますとデモプレイが始まります。途中で終了する時はリセットボタンを押してください。試合中にセレクトボタンを押すと各コントローラーが操作するプレイヤーの頭上に識別マークが表示されます。(例:コントローラー1が操作する選手には1Pと表示されます。)

## サウンド

ゲーム音をステレオにするか、モノラルにするかを選びます。

### フリープレイ・ダブルス時に3人以上でプレイする場合

3人以上でプレイをする場合には、スーパーファミコン専用「スーパーマルチタップ」または「マルチアダプター」などが必要となります。接続は、必ずコネクタ2につないでご使用してください。その他、詳しい使用方法などは、各取扱説明書をお読みください。

## エキシビジョン及びフリープレイでの設定画面

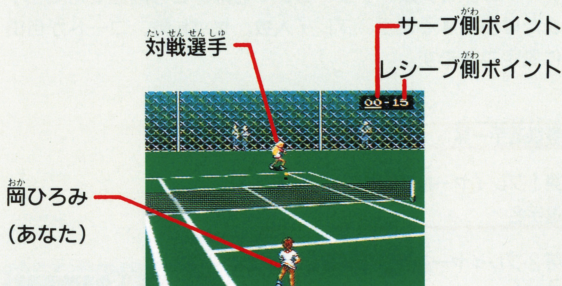
エキシビジョン及びフリープレイでは、この画面で対戦相手または使用する選手、プレイ人数、セット数、コートが自由に設定できます。

登録選手一覧
第1プレイヤー担当(CON1/COMP)
選手名
第2プレイヤー担当(CON2/COMP)
選手名
第3プレイヤー担当(CON3/COMP)
選手名
第4プレイヤー担当(CON4/COMP)
選手名
セット数(1SET/3SET/5SET)
使用コート(LAWN/WOOD/HARD/CLAY)

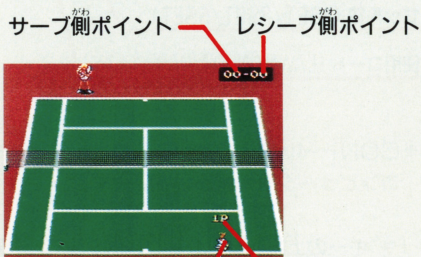
※CON1～4は対応している各コントローラー、COMPはコンピューターが担当しています。

(十字)キーの上下またはセレクトボタンで、変更する項目にカーソルを合わせ、(十字)キーの左右またはⒶボタンで項目の内容を変更できます。全ての項目が決定しましたら、スタートボタンを押してください。試合が始まります。

# 画面説明

## ソロプレイ画面

※ポイント数に下線が付いているほうが岡ひろみ（あなた）のポイントです。

## フリープレイ画面

相手側選手（コートチェンジの時は逆になります。）

## 試合結果画面

試合が終了すると試合結果が表示されます。

**★エースとは★**

相手のラケットがボールに触ることができないほどの素晴らしい打球のことを、"エース"と言います。

# パスワード/コンティニュー

## パスワード

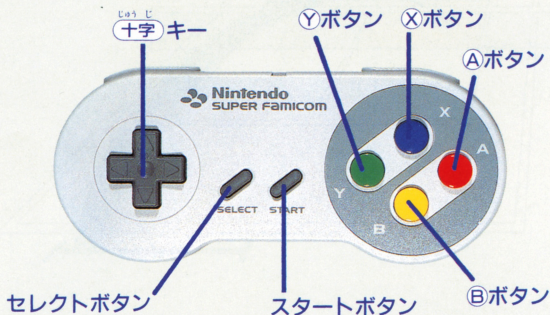
試合結果画面が表示された後、スタートボタンまたはⒶ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨボタンを押すとパスワード画面が表示されます。ゲームオーバー時にパスワードは表示されないので、パスワードが表示されたときは必ずメモに残してください。

(十字)キーの左右でカーソルを移動し、(十字)キーの上下でパスワードの文字を選んでください。

## コンティニュー

ゲームオーバーになるとモード選択画面に戻ります。もう一度続きをプレイしたい場合は、そのまま「ソロプレイ」内の「シナリオ」を選び、さらに「続きから」を選ぶと、敗れた試合の直前のパスワードが入っています。スタートボタンまたはⒶボタンを押してもう一度チャレンジしてください。

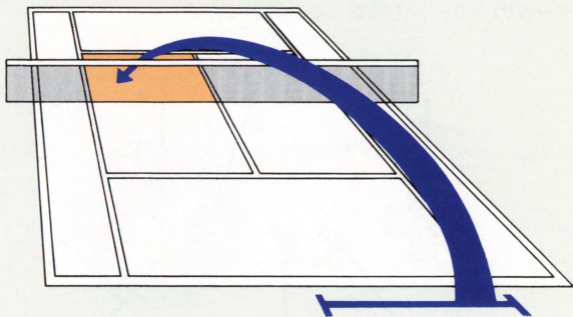
# 試合画面の基本操作

このページは、試合中の最も基本的な操作方法について説明したものです。打球の種類についての詳しい説明は、18ページの『打球の種類』をお読みください。
また、同じ打球の種類でもコートによってはボールのバウンドが異なります。コートとボールのバウンドについては、20ページの『コートの種類』をお読みください。

十字キー…………選手の移動、サーブ／ストロークでのコースの打ち分け、ボールをつく。
Ⓧボタン……………トップスピン、トスを上げる。
Ⓨボタン……………ロブ。
Ⓐボタン……………フラット、トスを上げる。
Ⓑボタン……………スライス。
スタートボタン……ゲーム中のポーズとスコア表示。
セレクトボタン……担当プレイヤー識別マークの表示及び解除（フリープレイのみ）。

このゲームではコントローラーのL/Rボタンは使用しません。

# プレイ指導

## サーブ

サーブは下図のように、センターマークとサイドラインの間から対角線上にある相手側のサービスエリアを狙います。

サーブの失敗をFAULT（フォルト）といい、もう一度だけ打ち直すことができますが、2度目を失敗するとDOUBLE FAULT（ダブルフォルト）となり、1ポイント失います。サーブしたボールがネットに当たってから相手側のサービスエリアに入った場合及び、サーブしたボールがネットに当たってからノーバウンドで相手側選手が打ち返した場合はLET（レット）となり、もう一度打ち直すことができます。

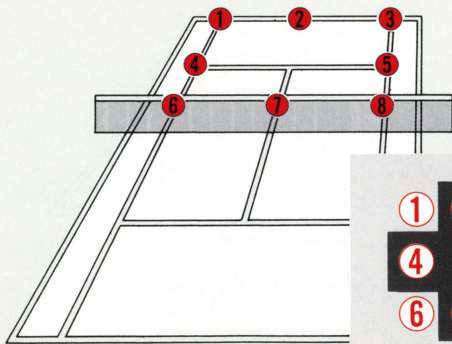
## コースを狙う

コースを狙うには以下の方法で可能です。

### 1 ボタンを押すタイミング

打ち返すタイミングが早いと左方向へ、遅いと右方向へ飛びます。バックハンドの時と、左利きのマリア・ヤングのフォアハンドの時は左右が逆になります。

### 2 十字キーを使う

ラケットを振り始めてからボールに当たるまで、十字キーを押していた方向にボールの向きが変化します。
1のボタンを押すタイミングにもよりますが、十字キーを押さずに打ち返すと、相手側コートの中心に打ち返します。

※各ボタンと打球の種類に関しては、18ページ「打球の種類」をご覧ください。

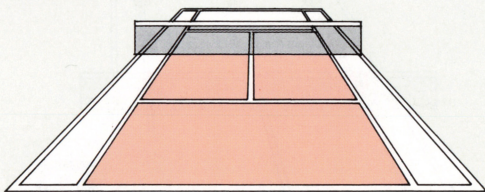
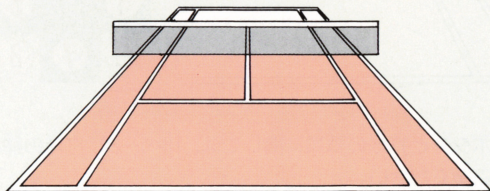
# ルール解説

ここでは、テニスのルールや用語についての簡単な説明をします。

## ストローク

ボールを打つ動作をストロークと呼びます。ワンバウンドしたボールを打つことを、グラウンド・ストローク、ノーバウンドで打つことをボレーと呼びます。
サーブを打ち返す（レシーブ）時に、ノーバウンドで打ち返すと失点になります。

## コート

2人で対戦するシングルスと4人で対戦するダブルスでは、それぞれコートの範囲が異なります。

## ポイント

得点のことをポイントと呼び、各ポイントは以下のような呼び方があります。

0ポイント………0（ラブ）
1ポイント………15（フィフティーン）
2ポイント………30（サーティー）
3ポイント………40（フォーティー）

## ゲーム

4ポイントを先に取った方が1ゲーム獲得します。
両者のポイントが40－40になった時はDEUCE（デュース）となり、この状態から2ポイントリードした方が1ゲーム獲得します。
その時の1ポイント目をアドバンテージと呼びます。

## セット

6ゲームを先に取った方が1セット獲得します。ゲームカウントが5－5になった場合、2ゲーム連取しなければなりません。
6－6になるとTIE BREAK（タイ・ブレーク）となります。タイ・ブレークは7ポイント先取するとセット獲得になります。ここでポイントが6－6になった場合は、先に2ポイントリードした方が1セット獲得します。

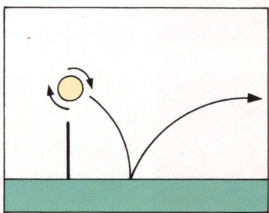
試合前に決められたセット数を先取した方が勝ちとなります。
1セット…先にセットを取った方が勝ちです。
3セット…先に2セット取った方が勝ちです。
5セット…先に3セット取った方が勝ちです。

# 打球の種類

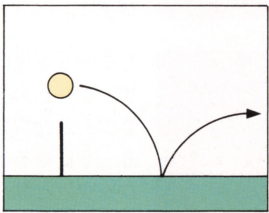
ボタンにより打球を打ち分けられることは15ページで説明しましたが、ここでは打球について詳しく紹介します。

## トップスピン

▶Ⓧボタン

ボールに前向きの縦回転をかける打球。バウンドした後、高く伸び上がります。

## フラット

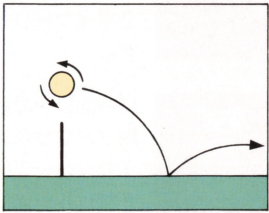
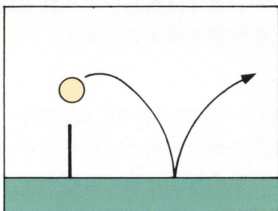
▶Ⓐボタン

ボールに回転をかけない打球。ラケット面に対し垂直に当てるので、クセのない打球になります。

## スライス

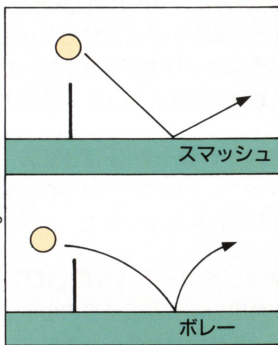
▶Ⓑボタン

ボールに逆回転をかける打球。スピードが遅く、バウンドした後、低い打球になります。

## ロブ

▶ⓎボタンY

高く打ち上げた打球。相手の頭上を越えるような高いバウンドになります。

## スマッシュ/ボレー

▶全ボタン共通

打球がノーバウンドの時、選手より高い位置で打ち返すとスマッシュ、低い位置で打つとボレーになります。

# コートの種類

コートは４種類あり、それぞれにボールのバウンドが違うなどの特徴を備えています。

## ●ローンコート（LAWN）

天然の芝生を敷き詰めたコート。ボールが弾みにくく、バウンド後の球速が速くなります。グラスコートとも呼ばれています。

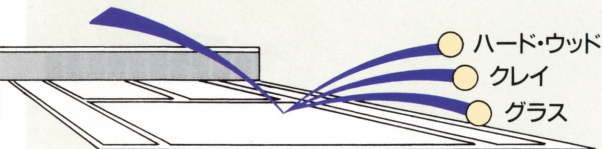
## ●クレイコート（CLAY）

赤土と細かい砂を混ぜ合わせた土のコート。固い地面なので、グラスコートよりはバウンドが高くなりますが、バウンド後の球速が抑えられます。西高のコートもクレイコートです。

## ●ハードコート（HARD）

ポリウレタンなどで造られた全天候型コート。ボールに急激な変化が表れないので、比較的プレイしやすいコートです。

## ●ウッドコート（WOOD）

体育館のような板張りの屋内コート。ハードコートと同様でボールに急激な変化が表れないプレイしやすいコートです。

# 選手データ

フリープレイ時に登場する各選手のデータです。
対戦相手を攻略するときの参考にしてください。

| | 足の速さ | 打球の速さ | 打球への反応 | 制球力 | 精神力 | バックハンドでの制球力 | ネットプレーの積極性 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 岡 ひろみ | A | A | A | B | B | A | C |
| 竜崎 麗香 | B | A | B | A | A | B | A |
| 緑川 蘭子 | B | A | C | B | A | A | C |
| 宝力 冴子 | C | C | C | C | B | B | C |
| 音羽 京子 | D | D | D | D | C | D | C |
| マリア・ヤング | B | B | A | B | B | C | C |
| アンジー・レイノルズ | C | A | B | A | B | C | C |
| ベル・ブラウン | C | B | B | A | B | C | C |
| 藤堂 貴之 | A | A | A | A | A | A | B |
| 尾崎 勇 | B | A | A | A | A | A | A |

# 操作一覧表

| | | |
|---|---|---|
| サーブ | 移動 | 十字キーの左右 |
| | ボールをつく | 十字キーの下 |
| | トスを上げる | Ⓐ／Ⓧボタン |
| | フラット | Ⓐボタン |
| | トップスピン | Ⓧボタン |
| | コースを狙う | 十字キーの上下左右とボールを打つタイミング |
| ストローク | 移動 | 十字キーの上下左右 |
| | フラット | Ⓐボタン |
| | スライス | Ⓑボタン |
| | トップスピン | Ⓧボタン |
| | ロブ | Ⓨボタン |
| | スマッシュ | ノーバウンド時に高い打点で Ⓐ／Ⓑ／Ⓧ／Ⓨ |
| | ボレー | ノーバウンド時に低い打点で Ⓐ／Ⓑ／Ⓧ／Ⓨ |
| | コースを狙う | 十字キーの上下左右とボールを打つタイミング |

●このゲームではコントローラーのL／Rボタンは使用しません。

●ご感想お問い合わせは

**株式会社日本テレネット**

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル

TEL.03-5394-6601　平日10:00〜17:00

ユーザーホットライン03-5394-5510

**株式会社日本テレネット**



SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。